

Chroniques du gardien

1 L'Héritage du Gardien

1.1 Comment présenter les personnages

Les personnages joueurs commencent à jouer sur Spintir au Temple de l'Aurore. Le Geôlier, après avoir examiné les registres et vérifié que tous les prisonniers sont comptabilisés, découvre une note dans les registres Jedi détaillant un Jedi qui devait être emmené au Temple de l'Aurore, qui a disparu avant sa capture, et qui n'est jamais arrivé en fuyant avant que quelqu'un sache ce qui s'est passé. Le Geôlier avait déjà envoyé la célèbre archéologue Hethan Romund pour découvrir ce mystère et elle a depuis disparu.

Hethan Romund a engagé l'équipage de la Silver Star à Reles et a voyagé dans divers mondes à la recherche de ce Siljo Warde vu dernièrement sur Eriadu. Ses voyages, inconnus des PJ, la conduisirent à Cato Nemodia où elle entra en possession de l'Holocron de Siljo Warde en tombant dessus dans un marché grâce à Aenet, un des membres de l'équipage de la Silver Star. Malheureusement, le départ rapide du Silver Star attira l'attention du Duc Irbain, qui décida sans ménagement de faire tuer l'équipage, soupçonné de sédition.

Le Geôlier insiste que les PJs traquent Hethan Romund et le mystère de Siljo Warde. La dernière position connue du Chevalier Jedi et de Hethan était à bord de l'Étoile d'Argent. Ils savent que Hethan Romund se dirigeait vers Eriadu mais aurait pu faire plusieurs détours en chemin. Si les PJs n'ont pas de vaisseau (lequel n'a pas encore été attribué dans le scénario de Force et Destinée), ils doivent prendre un transport officiel pour quitter Reles, sur Spintir. Les PJ doivent utiliser leurs capteurs pour suivre le signal d'Hethan Romund à bord de l'Étoile d'argent. Cela devrait ouvrir la voie à une rencontre facultative : Trouver l'Holocron. Les PJs détectent le signal de détresse d'Hethan Romund.

C'est la raison et la justification pour laquelle les PJs participent à cette aventure.

1.2 Comment élargir l'aventure

Dans les Chroniques du Gardien, il est question d'un complot secondaire sur la possession d'un Holocron, ce qui peut être dangereux car de nombreuses autres parties s'intéressent à l'histoire et aux coutumes des Jedi. Le Maître de Jeu peut organiser des rencontres bonus s'il termine la session plus tôt, tout en restant dans le thème.

A la discrétion du maître du jeu, Hethan Romund peut être soit (1) sur le G9-Rigger connu sous le nom de Cargo Silver Star et tué dans l'attaque en utilisant son dernier souffle pour indiquer où les PJs qui les ont secourus peuvent localiser l'holocron caché. (2) Aenet, un des membres de l'équipage du cargo, a volé l'Holocron à Hethan Romund comme un souvenir qui lui rappelle les histoires des Jedi de son enfance. Dans ce cas, elle a laissé Hethan Romund sur Cato Nemodia. Si Hethan Romund est laissée derrière, elle peut soit être (1) capturée par le Duc Irbain sur Cato Nemodia et condamnée à être exécutée. Cela peut donner aux PJ l'occasion de tenter de la sauver dans l'acte 2. Ou bien (2) le Maître de Jeu peut décider que Hethan Romund n'a pas d'importance dans l'histoire globale et qu'elle a été séparée de l'équipage et qu'elle trouve son chemin seule pour retourner au Temple de l'Aurore sur Spintir.

L'Appel du Destin : A la fin de la rencontre de l'Appel du Destin, le baron contactera les PJs afin d'obtenir des informations sur le sort d'Hethan Romund. Il leur demandera s'ils ont trouvé des indices. En apprenant que les PJs ont en leur possession un Holocron Jedi et qu'il a une piste pour leur enseigner le Pouvoir de la Force : Prescience de Warde, le baron demande aux PJ de faire de l'obtention de cette information une priorité absolue. Le baron a pour but de restaurer l'Ordre de Baran Do Sage. Le pouvoir de Prescience de Warde est essentiel à l'accomplissement de cette mission.

1.3 Récompenses de l'héritage du gardien

Élément de l'histoire	Récompense
La Résistance	Les PJ ont-ils rejoint la Résistance ? Si oui, ont-ils trahi et livré la Résistance pour obtenir le Kyber Cristal de Suljo Ward ? Les PJ ont-ils aidé la Résistance à renverser Marcolf ? Si un joueur est également membre de l'Alliance Rebelle, le PJ a-t-il tenté de recruter la Résistance pour devenir une cellule de la Rébellion ? Si c'est le cas, Alda Base gagne un groupe de sous-fifres de guerriers Sathari.
1er cristal Kyber	Comment les joueurs ont-ils obtenu le premier Kyber Cristal de Suljo Ward ? Le fait d'être en possession du Kyber Cristal débloque la première amélioration de contrôle et de force pour le pouvoir de Prévoyance de Ward. Voir la Prévoyance de Ward aux pages 10-11 du module d'aventure.
Conséquences pour Quolas	Qu'arrive-t-il à Quolas après le départ des PJ ? Voir page 39.

1.4 Récompenses d'XP

XP	Récompense
Tuer Marcolf ou le forcer à fuir Quolas.	5 XP
Retirer Marcolf du pouvoir sans le tuer pour qu'il puisse faire face à la justice pour ses crimes.	10 XP
Négocier une trêve entre les clans rivaux.	10 XP
Arrêter la profanation du Pilier des Ancêtres.	5 XP
Aider les citoyens de Quolas dans la section Vivre dans la peur (voir pages 27-33).	1 – 5 XP par citoyen aidé
Éviter le lieutenant Devrays et ses troupes d'assaut ou traiter avec eux d'une manière qui n'entraîne pas de représailles impériales contre la ville.	5 XP
Bon jeu de rôle (jouer en fonction des obligations, des devoirs, de la moralité et des motivations du personnage)	1 – 5 XP

2 Chasse aux fantômes

2.1 Comment présenter les personnages

L'Holocron de Ward, après que les PJ aient installé le cristal Kyber obtenu de Gel Marcolf dans **l'acte 1 : L'héritage du Gardien**, révèle au groupe que Ward a reçu l'ordre du Conseil Jedi d'interrompre sa mission sur Arbooine et de se rendre à Cato Neimoidia pour aider les efforts de la République à prendre l'importante ville de Jorra.

2.2 Comment élargir l'aventure

Dans les Chroniques du Gardien, il est question d'un complot secondaire sur la possession d'un Holocron, ce qui peut être dangereux car de nombreuses autres parties s'intéressent à l'histoire et aux coutumes des Jedi. Le Maître de Jeu peut organiser des rencontres bonus s'il termine la session plus tôt, tout en restant dans le thème.

Destin de Hethan Romund : Si Hethan Romund a été incluse dans **l'Acte 1 : L'héritage du Gardien** comme la raison qui a lancé les PJs sur cette mission et a été laissée derrière elle, elle peut soit être (1) capturée par le Duc Irbain sur Cato Neimodia et condamnée à être exécutée. Hethan Romund est détenu à la prison de Southside. L'exécution par l'Empire se fera en la projetant des hauteurs de la ville dans les brumes. Personne ne peut survivre à une telle chute. Au cours de l'aventure, les PJs peuvent apprendre le destin d'Hethan Romund lors de la rencontre optionnelle de la Réunion si les PJs choisissent d'aider Sanna Olpan. Cela peut donner aux PJ l'occasion de tenter

de la sauver dans l'acte 2.

De plus, le MJ devrait envisager de faire jouer cette scène comme on le voit dans Solo : A Star Wars Story au début du film quand Han et Qi'ra essayaient de passer le point de contrôle sur Corellia.

Sauvetage d'Hethan Romund : Si les PJs souhaitent sauver leur ancien mentor Hethan Romund, ils doivent organiser une tentative de sauvetage en s'introduisant dans la prison de Southside. Le MJ doit avertir les PJs qu'en faisant cela, ils attireront beaucoup d'attention non désirée. Il est encouragé que les PJs tentent cela à la toute fin de l'aventure pour éviter que cela ne perturbe leur enquête sur Suljo Warde. Lorsque les PJs sauveront Hethan Romund, ils pourront également tenter de sauver Gren, le fils de Sanna Olpan.

2.3 Récompenses de la chasse aux fantômes

Élément de l'histoire	Récompense
Guérison de vieilles blessures	Est-ce que les PJs ont eu des problèmes avec les locaux sur Jorra ? Ont-ils perdu du matériel ou attiré l'attention des criminels et des impériaux ? Ont-ils écrit des fautes du passé ? Que pensent les habitants de Jorre des PJ à la fin de cette aventure.
Questions et évasions	Qu'est-ce que les PJ ont appris sur Suljo Ward ?
Destin de Hethan Romund	Les PJ ont-ils réussi à sauver Hethan Romund ?

2.4 Récompenses d'XP

XP	Récompense
Résolution des problèmes lors de la rencontre de Guérison des blessures.	1 – 5 XP
Obtenir les informations nécessaires de Zel N'got sans le blesser, le tuer ou le menacer inutilement.	5 XP
Sauver Tor Haido des Crimson Kreehawks.	5 XP
Perturber ou démanteler le syndicat Whitescar ou formation d'une alliance avec Onrein Hasar.	5 – 10 XP
Rencontrer le TH-313 sans exposer ses sympathies Jedi.	5 XP
S'occuper du chasseur de primes Dalan Oberos.	10 XP
Bon jeu de rôle (jouer en fonction des obligations, des devoirs, de la moralité et des motivations du personnage)	1 – 5 XP

3 Fin des Chroniques

3.1 Comment présenter les personnages

L'Holocron de Warde, après que les PJ aient installé le cristal Kyber obtenu de Gel Marcolf dans l'**acte 1 : L'héritage du Gardien**, révèle au groupe que Warde a reçu l'ordre du Conseil Jedi d'interrompre sa mission sur Arbooine et de se rendre à Cato Neimoidia pour aider les efforts de la République à prendre l'importante ville de Jorra.

Après avoir installé le 2^{ème} cristal Kyber dans l'holocron de Suljo Warde, le Gardien du Portail suggère aux PJ de se rendre sur une lune d'eau du système Delriss pour trouver les coordonnées de Moraband dans les archives d'une base Jedi oubliée.

3.2 Comment élargir l'aventure

Compagnie non désirée : Les PJ ne sont pas les seuls à s'intéresser à l'héritage de Warde. Un groupe les a suivis jusqu'à Moraband.

Si les PJs n'ont pas déjà vaincu Onrein Hasar, elle a pris conscience de la quête des PJs pour suivre Ward pendant **l'Acte 2 : Chasse aux fantômes**. Elle a suivi les PJs avec ses deux gardes du corps IG-100 MangaGuard et un lieutenant de confiance, Lor Kein. Pour les muscles, elle a amené 2 groupes de 3 racailles Kreehawk (page 58).

Si aucun des anciens rivaux des PJs ne s'est présenté, alors le MJ est encouragé à faire venir un groupe d'Inquisiteurs Impériaux pour détruire les Jedi naissants.

3.3 Récompenses de la chasse aux fantômes

Élément de l'histoire	Récompense
Récupération au Sanctuaire Jedi sur la lune de Delriss.	<p>Les PJ ont-ils pu récupérer quelque chose de la bibliothèque sur la lune d'eau du système Delriss ?</p> <ul style="list-style-type: none"> — Histoire du Temple Jedi par un étudiant (Une carte du Temple Jedi sur Coruscant), — Registre de la perte des mémoires du conflit séparatiste (Ajouter un Boost sur les test de Connaissances (guerre)), — Les spécifications techniques complètes pour le Delta-7 Aethersprite Class Light Interceptor (Ouvrez la possibilité de créer un vaisseau de combat), — Une série de réflexions et de poésie sans titre de l'obscur philosophe Jedi Kelin Dass (Réduit le coût de la puissance de base de la puissance de 1 force par 5), — Les réflexions sur la Forme III Démêler la contradiction de la Puissance et de la Protection par le Chevalier Jedi Aurilan (Donne la compétence de sabre laser comme compétence de carrière) — Droïde Astromech (Si la réparation est réussie, vous pouvez l'ajouter comme récompense d'équipement) — Delta 7 Aethersprite Interceptor (Si la réparation est réussie, vous pouvez l'ajouter comme récompense d'équipement)
Affecté par le côté obscur.	<p>Les événements de Moraband devraient avoir un impact considérable sur les PJ. Le MJ devrait ajouter quelque chose dans le journal d'aventure de chacun sur ce qu'il a rencontré sur Moraband, comment cela l'a affecté, et quels types de cauchemars ou de problèmes le PJ rencontrera en fonction des effets durables de son voyage sur la planète Sith.</p>
Le destin de Suljo Warde.	<p>Quel a été le sort de Suljo Warde ? Les PJs l'ont-ils tué, les PJs lui ont-ils permis de survivre là où il devient un ennemi du parti ? Les PJs l'ont-ils racheté et ramené du Côté Lumineux où il retourne avec eux au Temple de l'Aurore pour devenir professeur ?</p>

3.4 Récompenses d'XP

XP	Récompense
Récupérer les coordonnées de Moraband dans le sanctuaire perdu des Jedi.	5 XP
Eviter ou vaincre les ennemis qui ont poursuivi les PJs jusqu'à Moraband.	10 XP
Surmonter les défis dans la section Secrets de Moraband.	1 – 5 XP
Vaincre Suljo Warde au combat.	10 XP
Briser l'emprise du côté obscur de Warde.	20 XP
Obtaining the final kyber crystal.	10 XP
Bon jeu de rôle (jouer en fonction des obligations, des devoirs, de la moralité et des motivations du personnage)	1 – 5 XP